Criando a Tela Inicial do Game

Muito bem pessoal. Neste módulo, vamos criar a tela de início do jogo. Esta tela inicial é muito importante pensando na UI – Interface do Usuário, para que nossos gamers tenham uma experiência melhor do que está até agora.

Vejam, até o momento, ao rodar nosso jogo, ele já inicia jogando. Esta experiência não é a melhor. O ideal é ter uma tela inicial contendo nome do jogo, botões para iniciar o jogo e sair, etc. Para isso precisamos configurarmos uma interface do usuário para que ele tenha todas as informações necessárias para interagir com o jogo e para jogar.

Por isso, é fundamental criarmos nossa tela inicial.

Vamos lá?!!

O primeiro passo, é criar um PAINEL em UI – PANEL dentro do CANVAS que já criamos anteriormente no nosso painel de Hierarquia.

Coloque um nome pra ele. Definimos como telainicial.

Agora, é muito importante que você ajuste a cor dele e também ajustando a transparência (alpha) para 200, por exemplo.

Na sequência, adicione os demais componentes dentro deste PANEL telainicial e crie o componente de TEXT clicando com o botão da direita do mouse em cima dele e selecione UI-TEXT.

Agora, ajuste o tamanho, cor etc.

Um ponto muito importante que precisamos destacar é em relação a movimentação destes componentes dentro do PANEL telai... A movimentação não deve ser feita totalmente pelas ferramentas de controle da unity, mas sim pelo painel Inspector na opção rect transform:

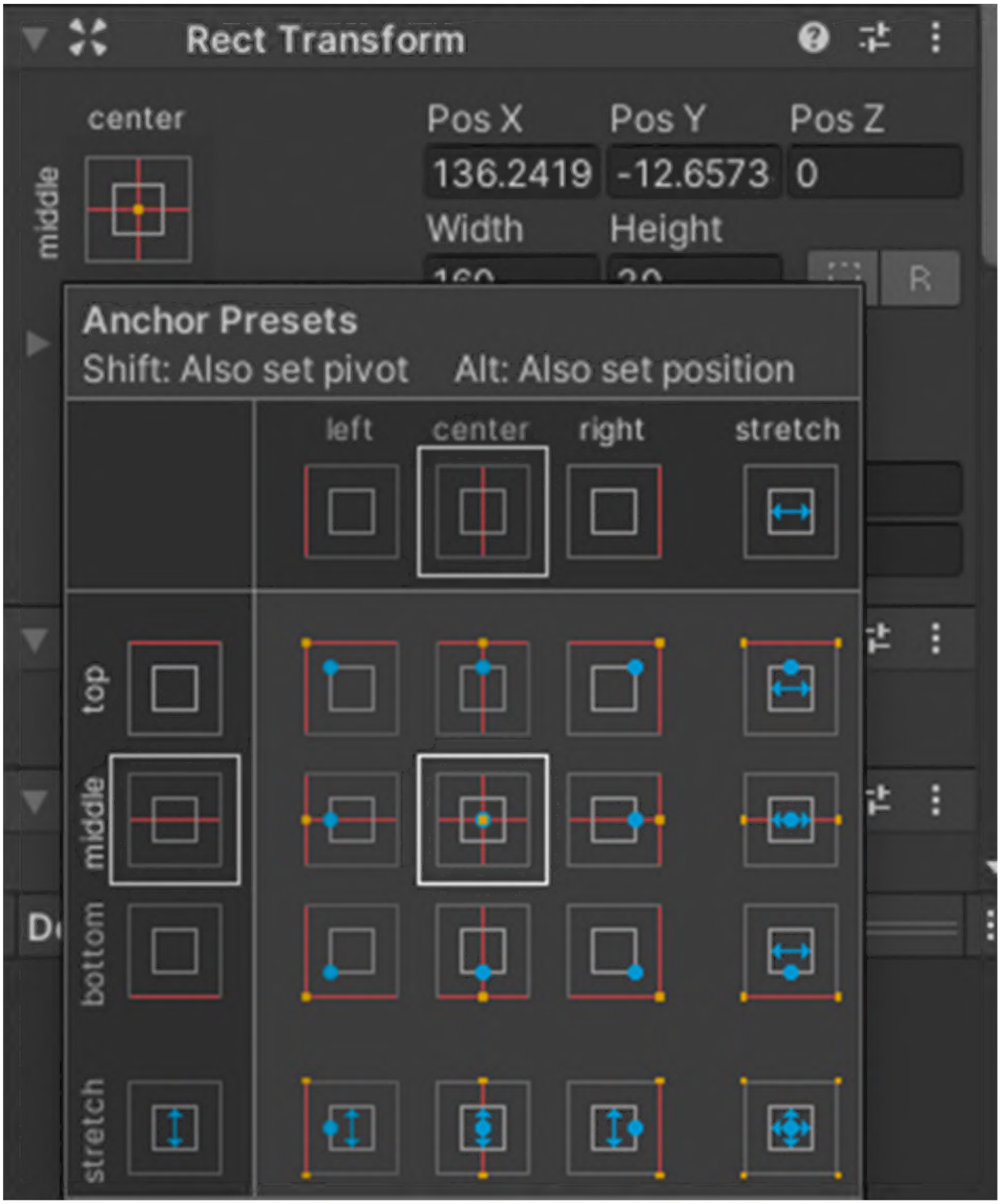

Imagem 1: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Com o componente TEXT selecionado, vá no item rect transform, aperte as teclas SHIFT e ALT juntas e com elas ainda selecionadas, escolha melhor posicionamento do componente no cenário.

Depois disso, você pode fazer pequenos ajustes de movimento do componente dentro do PANEL para uma melhor posição usando, por exemplo, a ferramenta rec tool.

Outro ponto importante é lembrar que, caso você deseje uma um componente de TEXT também como botão, é necessário adicionar nele o componente BUTTON clicando em ADD COMPONENT:

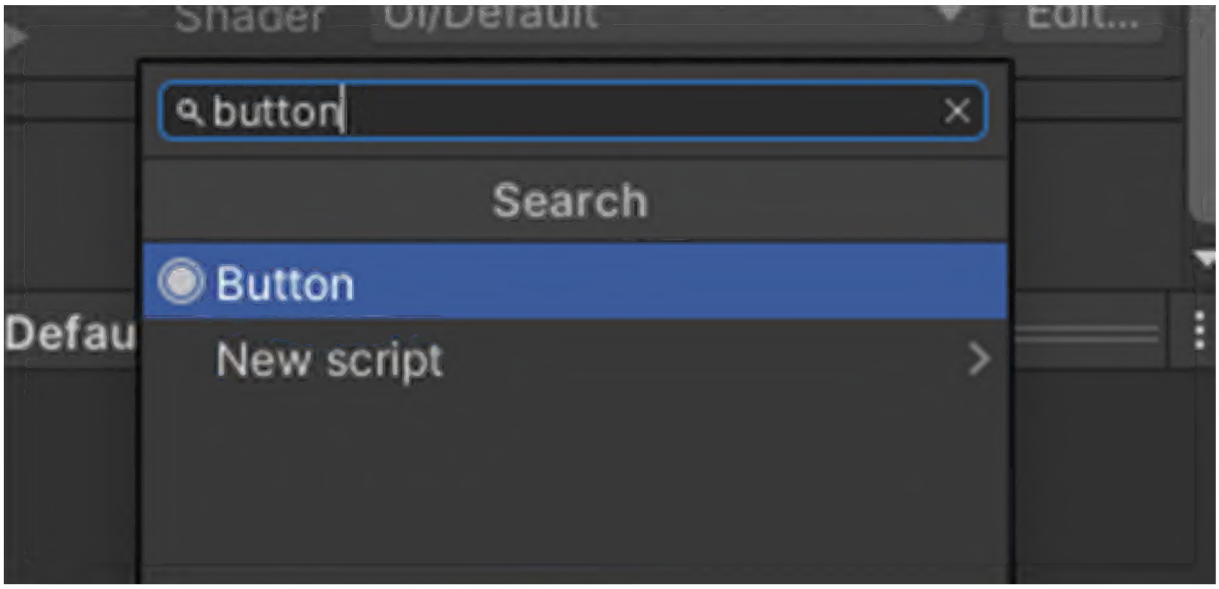

Imagem 2: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Lembre-se antes de estar com o componente TEXT selecionado antes para adicionar o componente button nele.

Abaixo temos os dois novos métodos que criamos no script btiniciar:

```
public void iniciar()

{
```

```
        Time.timeScale = 1f;

        this.gameObject.SetActive(false);

}
```

E também o método sair:

```
public void sair()

{

        Application.Quit();

}
```

Reforçando aqui: este comando, do método iniciar() que acabamos de criar, só vai funcionar quando nosso jogo for compilado e executado, ok? Dentro da Unity ele ainda não irá funcionar, mas já vamos deixar programado. Iremos testar este comando, quando estivermos na fase final para exportar e compilar nosso game.

Por último, é importante adicionar o script aos botões:

Selecione o componente TEXT (que transformamos em botão) txtiniciar;

No painel inspector, va no componente button e na opção on click, clique no +;

Agora, arraste o PAINEL telainicial para dentro do onclick;

Na sequência, clique em NO FUNCTION e selecione a opção btinicial e selecione o método que acabamos de criar – INICIAR.

Faça a mesma coisa com o botão txtsair, mas selecionando o método – SAIR.

Ah! Não esqueça de sempre salvar o projeto na Unity! Clique sempre em File – Save.

Atividade Extra

Dando sequência na importância de se criar uma UI adequada e seus componentes, acesse o site https://www.youtube.com/watch?v=mPD8sloDNIM e conheça mais detalhes sobre a teoria das cores. Este tema é bem legal para desenvolvermos games com cores assertivas e que chamem a atenção corretamente dos nossos gamers.

Referência Bibliográfica

UNITY, Software. Site do Produto.

https://unity.com/pt/

https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html

https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/

Ir para exercício